

# РАСПРАЦОЎКА НАСТОЛЬНЫХ ГУЛЬНЯЎ У БЕЛАРУСІ

*Нявейкаў А.С.*

*Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт інфарматыкі і радыёэлектронікі,  
г. Мінск, Рэспубліка Беларусь*

*Наўроцкая І.В. – магістр філ. навук*

Навуковая работа прысвечана тэме распрацоўкі настольных гульняў у Беларусі. Мэта гэтай работы - паказаць рост цікавасці да нацыянальнай культуры і запыт на нацыянальную ідэнтычнасць праз распрацоўку настольных гульняў.

У апошнія дзесяцігоддзе сярод беларусаў назіраецца рост цікавасці да нацыянальнай культуры і павышаецца запыт на нацыянальную ідэнтычнасць. У гэтым працэсе ёсць яркія праявы ў музыцы, жывапісе, драматургіі, але ёсць і тое, што не так відавочна. Напрыклад, з'яўленне беларускіх настольных гульняў.

Гэта тэма варта увагі, паколькі аўтарамі настольных гульняў перадаюцца культурныя асаблівасці беларусаў, іх побыт, каштоўнасці і перакананні. Гэтак жа шматлікія гульні зусім не саступаюць замежным па цікавасці гульнявога працэсу, глыбіні прапрацоўкі механік, якасці візуалізацыі, што сведчыць аб вялікім патэнцыяле развіцця гэтай сферы ў Беларусі.

Першай з беларускіх настоек стала ў 2008 г. гульня «Інтэл Трэнінг Драніцкага». Нацыянальны цэнтр інтэлектуальнай уласнасці Беларусі выдаў аўтару патэнт на вынаходніцтва №13854 - «Настольная гульня для развіцця лагічнага мыслення». Падобна на тое, што менавіта яе можна лічыць першай сучаснай беларускай настойкай. У гульні выкарыстоўваюцца карткі з выявамі кавуна, суніцаў, ажынаў, абляпіхі і г.д. Па форме гульня падобная на пасьянс, але, як сцвярджае аўтар, на некалькі парадкаў складаней, і па глыбіні распрацоўкі яе можна назваць інтэлектуальнай спартыўнай гульнёй, якая мае перавагу нават перад шахматамі. Раней гульня была досыць папулярная і прадавалася ў крамах «Белсаюздрук», але зараз яе ў вольным продажы няма.

У 2010 г. з'явілася адна з самых паспяховых гульняў «Flixa». На сайце кампаніі сцвярджаецца, што гульня ўхвалена Нацбанкам Беларусі і Міністэрствам адукацыі РБ для павышэння фінансавай пісьменнасці насельніцтва. Гульнявой камплект складаецца толькі з 55 карт - ні кубіка, ні поля не патрабуецца, але спатрэбяцца ліст паперы і аловак: падлічваць прыбытак. Камусьці «Flixa» можа нагадаць вядомую картачную гульню «Тысяча», але тут сапраўды трэба пралічваць верагодны прыбытак і магчымыя страты: кошты на актывы пастаянна змяняюцца ў залежнасці ад таго, якія карты выкладзеныя на стол. Па «Фліксе» ладзяцца цэлыя чэмпіянаты, у тым ліку за межамі Беларусі [1]. Таксама з'явілася версія гульні - «Flixa:

Фермер». Гульня ёсць у вольным продажы. У 2016 годзе выйшла «Белаполія», гульня, якая, па сутнасці, дублюе «Манаполію», але ў «Белаполіі» прысутнічаюць толькі буйныя кампаніі Беларусі, таксама ў гульнявы працэс убудавана віктарына на гістарычна-эканамічную тэматыку.

У 2013 годзе выйшла першая беларуская гульня на нацыянальна-гістарычную тэматыку - «Паўстанцы». Гульнявы працэс заключаецца ў наступным: удзельнікі гуляюць за рэальную гістарычную асобу, звязаную з паўстаннем 1863 года (за паўстанцаў або за царскі бок) або за звычайных беларусаў, якія падтрымліваюць адзін з двух бакоў у залежнасці ад напісанага на картках. Цікава, што карткі стылізаваны пад старонкі газет тых часоў, што яшчэ больш уключае гульца ў гістарычную атмасферу.

Павелічэнне цікавасці беларусаў да роднай мовы стала адной з прычын з'яўлення гульні «Разам!». Гульня пабудавана па прынцыпе папулярнай гульні «Alias»: за хвіліну трэба растлумачыць як мага больш паняццяў, надрукаваных на картцы. Пры гэтым усе словы для тлумачэння дадзены на беларускай мове. Частка заданняў адрозніваецца: напрыклад, трэба апісаць вядомых беларускіх дзеячаў (ад Францыска Скарыны да Аляксандра Саладухі); частку слоў гульцы павінны правільна перакласці з беларускай на рускую мову. На ўпакоўцы напісана: «Скарына і яшчэ 200 стромкіх перцаў! Жырандоля, зэдлік і яшчэ 1900 родных словаў!».

У 2014 г. выйшла гульня «1514» і была прымеркаваная да 500-годдзя Аршанскай бітвы. Гульнявое поле ўзнаўляе карту мясцовасці вакол ракі Крапіўна, на якой 8 верасня 1514 года адбылася бітва. Удзельнікі гуляюць альбо за ліцвінскае, альбо за маскоўскае войска, пры гэтым выкарыстоўваюцца фігуркі пяхоты, кавалерыі і артылерыі. З дапамогай кубіка вызначаецца глыбіня прасоўвання войскаў, а таксама зыход бою паміж удзельнікамі. Мэта гульні - прывесці сваё войска ў лагер праціўніка, тады эпічная бітва лічыцца выйгранай.

Адна з новых беларускіх гульняў - «Палескія археолагі», якая з'явілася ў 2017 г. Па сюжэце Акадэмія навук адпраўляе вас у экспедыцыю на беларускае Палессе займацца археалагічнымі раскопкамі. Гульня адрозніваецца шырокай варыятыўнасцю сюжэту, сакавітай беларускай мовай і нацыянальным гумарам, займальным гульнявым працэсам. Патрабуецца разлічваць хады наперад, калі выбіраеш картку вечара або вырашаеш, які інструмент набыць. Як адзначае аўтар ідэі Юлія Бажок, пры дапамозе карысных парадаў археолагаў і гісторыкаў захавана гістарычная дакладнасць знаходак гульні [2].

Такім чынам, з 2008 з'явіліся паспяховыя праекты, звязаныя з гульнявой індустрыяй, што кажа аб інтарэсе беларусаў да роднай мовы і культуры сваёй краіны. Можна назіраць, як з часам павялічваўся ўзровень самабытнасці гульняў: калі ў пачатку такія праекты ўяўлялі сабой аналагі замежных, то цяпер гульні сталі самастойнымі і нацыянальна арыентаванымі. Настольныя гульні, распрацаваныя беларусамі, не толькі могуць скласці канкурэнцыю нават самым вядомым замежным гульням, але і павышаюць цікавасць да эканамічных і гістарычных працэсаў у Беларусі і выходзяць не абыякавае да сваёй культуры пакаленне.